Министерство образования Республики Беларусь

Учреждение образования БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИНФОРМАТИКИ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ

Факультет компьютерных систем и сетей

Кафедра электронных вычислительных машин

ОТЧЕТ

по лабораторной работе №5 на тему : «Технический долг. Устранение долга»

Студенты: E.C. Рогачевский A.M. Гнездилов B.A. Блинников

Руководитель: Д.А. Жалейко

Ход работы:

1 Инспекция проекта на наличие технического долга

Проект был проинспектирован на наличие признаков технического долга, и были выявлены следующие проблемы:

1. Медленные / неэффективные средства — некоторые части приложения работают медленно и неэффективно, что сказывается на производительности.

```
(hour >= 0 && hour < 2)
        humidityImageView1.setImageResource(R.drawable.liveni);
} else if (hour >= 2 && hour < 4) {
        humidityImageView2.setImageResource(R.drawable.zatyanyto);
        humidityImageView2.setImageResource(R.drawable.liveni);
} else if (hour >= 4 && hour < 6) {
        humidityImageView3.setImageResource(R.drawable.zatyanyto);
        humidityImageView3.setImageResource(R.drawable.liveni);
else if (hour >= 6 && hour < 8) {
       humidityImageView4.setImageResource(R.drawable.doshdlivo);
       humidityImageView4.setImageResource(R.drawable.liveni);
} else if (hour >= 8 && hour < 10) {
   if (humidity <= 20) {
       humidityImageView5.setImageResource(R.drawable.solnechno);
} else if (hour >= 10 && hour < 12) {
   } else if (humidity <= 60) {</pre>
```

```
} else if (hour >= 20 && hour < 22) {
    if (humidity <= 20) {
        humidityImageView11.setImageResource(R.drawable.solnechno);
    } else if (humidity <= 40) {
        humidityImageView11.setImageResource(R.drawable.zatyanyto);
    } else if (humidity <= 60) {
        humidityImageView11.setImageResource(R.drawable.doshdlivo);
    } else {
        humidityImageView11.setImageResource(R.drawable.liveni);
    }
} else if (hour >= 22 && hour < 24) {
        if (humidity <= 20) {
            humidityImageView12.setImageResource(R.drawable.solnechno);
    } else if (humidity <= 40) {
            humidityImageView12.setImageResource(R.drawable.zatyanyto);
    } else if (humidity <= 60) {
            humidityImageView12.setImageResource(R.drawable.doshdlivo);
    } else {
            humidityImageView12.setImageResource(R.drawable.liveni);
      }
    }
}
catch (JSONException e) {
        e.printStackTrace();
}
</pre>
```

Рисунок 1.1. Медленные / неэффективные. До исправления

```
humidityImageView = linearLayout.findViewById(R.id.humidityImageView3);
} else if (hour >= 6 && hour < 8) {
} else if (hour >= 8 && hour < 10) {
    linearLayout = findViewById(R.id.LinearLayout5);
   humidityImageView = linearLayout.findViewById(R.id.humidityImageView5);
} else if (hour >= 10 && hour < 12) {
   linearLayout = findViewById(R.id.LinearLayout6);
   humidityImageView = linearLayout.findViewById(R.id.humidityImageView6);
} else if (hour >= 12 && hour < 14) {
} else if (hour >= 14 && hour < 16) {
} else if (hour >= 16 && hour < 18) {
   humidityImageView = linearLayout.findViewById(R.id.humidityImageView9);
} else if (hour >= 18 && hour < 20) {
} else if (hour >= 20 && hour < 22) {
   linearLayout = findViewById(R.id.LinearLayout11);
   humidityImageView = linearLayout.findViewById(R.id.humidityImageView12);
```

Рисунок 1.2. Медленные / неэффективные. После исправления

2. Непонятный / нечитабельный код — в некоторых местах код написан небрежно, с использованием неочевидных имен переменных и отсутствием комментариев.

Рисунок 1.3. Непонятный / нечитабельный код. До исправления

```
QOVerride
protected String doInBackground(String... strings) {
    HttpURLConnection connection = null;
    BufferedReader reader = null;
    try {
        URL url = new URL(strings[0]);
        connection = (HttpURLConnection) url.openConnection();
        connection.connect();

        InputStream stream = connection.getInputStream();
        reader = new BufferedReader(new InputStreamReader(stream));

        StringBuilder buffer = new StringBuilder();
        String line;

        while ((line = reader.readLine()) != null) {
            buffer.append(line).append("\n");
        }

        String data = buffer.toString();
        Log.d( tag: "JSON_DATA", data); // Добавленный код
        return data;

    } catch (IOException e) {
        e.printStackTrace();
        return null;
    } finally {
```

Рисунок 1.4. Непонятный / нечитабельный код. После исправления

3. Незакоммиченный код / долгоживущие ветки — часть кода не закоммичена, а некоторые ветки существуют слишком долго, что приводит к рассинхронизации и затрудняет совместную работу.

Рисунок 1.5. Незакоммиченный код / долгоживущие ветки. До исправления

```
humidityImageView = linearLayout.findViewById(R.id.humidityImageView4);
 else if (hour >= 8 && hour < 10) {
   linearLayout = findViewById(R.id.LinearLayout5);
} else if (hour >= 10 && hour < 12) {
    linearLayout = findViewById(R.id.LinearLayout6);
   humidityImageView = linearLayout.findViewById(R.id.humidityImageView6);
else if (hour >= 12 && hour < 14) {
   linearLayout = findViewById(R.id.LinearLayout7);
   humidityImageView = linearLayout.findViewById(R.id.humidityImageView7);
} else if (hour >= 14 && hour < 16) {
    linearLayout = findViewById(R.id.LinearLayout8);
} else if (hour >= 16 && hour < 18) {
} else if (hour >= 18 && hour < 20) {
    linearLayout = findViewById(R.id.LinearLayout10);</pre>
else if (hour >= 20 && hour < 22) {
    linearLayout = findViewById(R.id.LinearLayout11);
   humidityImageView = linearLayout.findViewById(R.id.humidityImageView11);
    linearLayout = findViewById(R.id.LinearLayout12);
   humidityImageView = linearLayout.findViewById(R.id.humidityImageView12);
               if (roundedClouds <= 10) {</pre>
                    humidityImageView.setImageResource(R.drawable.zatyanyto);
                } else if (roundedClouds <= 30) {</pre>
```

Рисунок 1.6. Незакоммиченный код / долгоживущие ветки. После исправления

Графическое изображение технического долга, который наблюдался в процессе разработки проекта:

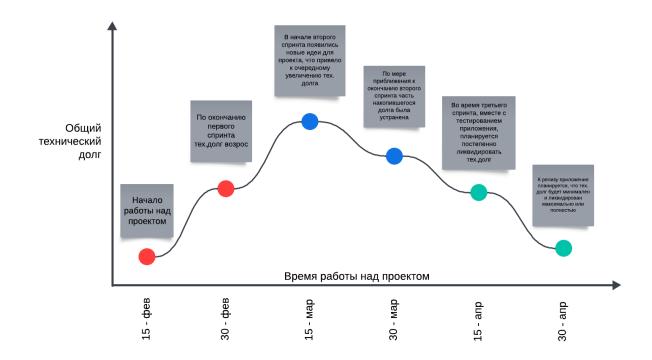


Рисунок 1.7. Графическое изображение технического долга

2 План мероприятий по устранению технического долга

Мероприятие	Описание	Приоритет
Рефакторинг кода	Улучшить читаемость кода, используя	Высокий
	более понятные имена переменных,	
	добавляя комментарии и реорганизуя код.	
Устранение	Выделить повторяющийся код в	Высокий
дублирования кода	отдельные функции или модули, чтобы	
	уменьшить избыточность и упростить	
	поддержку.	
Внедрение	Создать автоматические тесты, настроить	Высокий
автоматизации	сборку и развертывание, чтобы уменьшить	
	ручной труд и количество ошибок.	
Улучшение	Переработать архитектуру приложения,	Средний
архитектуры	чтобы сделать ее более понятной и	
	эффективной.	
Оптимизация	Проанализировать и оптимизировать код,	Средний
производительности	чтобы повысить производительность	
	приложения.	
Внедрение системы	Использовать систему контроля версий	Средний
контроля версий	для отслеживания изменений кода и	
	облегчения совместной работы.	

Создание и	Создать и поддерживать актуальную	Средний
актуализация	техническую документацию, чтобы	
документации	облегчить понимание и поддержку кода.	
Создание тестовой	Создать выделенную тестовую среду для	Средний
среды	тестирования и отладки приложения.	
Внедрение	Настроить непрерывную интеграцию,	Средний
непрерывной	чтобы новый код интегрировался и	
интеграции	тестировался автоматически.	

3 Оценка плана мероприятий

План мероприятий по устранению технического долга оценивается как необходимый.

Устранение технического долга улучшит качество кода, повысит производительность приложения, упростит его поддержку и разработку новых функций.

4 Сравнение объема долга и недоимплементированных фич

Объем технического долга в проекте значителен.

Некоторые недоимплементированные фичи могут быть отложены, но устранение технического долга необходимо для дальнейшей разработки и поддержки приложения.

5 Выводы и коррективы в план разработки

Технический долг в проекте существенен и требует внимания.

Устранение технического долга должно быть приоритетом в плане разработки, так как это улучшит качество кода, повысит производительность приложения, упростит его поддержку и разработку новых функций.

Рекомендуется:

- Внести коррективы в план разработки, чтобы выделить время на устранение технического долга.
- Начать с задач с высоким приоритетом, таких как рефакторинг кода, устранение дублирования кода и внедрение автоматизации.
 - Постепенно устранять остальные проблемы.

Важно найти баланс между устранением технического долга и разработкой новых функций.

Полное игнорирование технического долга может привести к серьезным проблемам в будущем.